

PRZEMYSŁAW DUDZIŃSKI, DAWID GŁOWNIA,  
RADOSŁAW PISULA, MICHAŁ WOLSKI

## „Na ducha Lenina!” Historia sowieckich bohaterów komiksowych w popkulturze amerykańskiej

Napięcie między Związkiem Radzieckim a Stanami Zjednoczonymi, definiujące światowy polityczny krajobraz drugiej połowy dwudziestego wieku, miało swoje wyraźne przełożenie na sposoby postrzegania i kreacji sowieckich bohaterów w ramach amerykańskiej kultury. Pierwszym i podstawowym celem naszego artykułu jest prześledzenie i opisanie funkcjonowania konkretnego motywu – figur Rosjan, w szczególności zaś rosyjskich meta-ludzi w przestrzeni amerykańskiej kultury popularnej, przede wszystkim komiksu głównonurtowego. Kwerenda ta ma w miarę możliwości wykazać podstawowy wymiar historyczny tj. okresy wzrostu i spadku popularności, a nawet całkowitego zaniku poszukiwanej figury. Celem drugim jest analiza sposobów konstrukcji komiksowych bohaterów związanych ze Związkiem Radzieckim i postawienie ich w szerszym kontekście historyczno-kulturowym. Te zabiegi umożliwią z kolei zasygnalizowanie zmieniającej się w czasie konstrukcji, na którą składają się wartości, stereotypy i popkulturowe klisze właściwe dla kultury amerykańskiej. Tym samym mamy nadzieję, że artykuł ten stanie się ważnym przyczynkiem do dalszych badań nad omawianymi zagadnieniami.

**Słowa kluczowe:** komiksy, ZSRR, USA, zimna wojna, socjologia światów fikcyjnych, superbohater

## Wprowadzenie

Komiks superbohaterski ze względu na swą medialną specyfikę – opierającą się, z jednej strony, na prostym i dosadnym komunikacie oraz, z drugiej, na dyktowanym przez komercyjny rynek dążeniu do przyciągnięcia uwagi odbiorcy, jak również ze względu na rolę, jaką pełni w amerykańskiej kulturze popularnej, jest w oglądzie historyczno-kulturowym specyficznym i budzącym duże nadzieje poznawcze artefaktem. Jeffrey Johnson pisze o superbohaterach w następujący sposób:

Postaci te są często dziwaczne, skłonne do przemocy i dramatyzmu, agresywne, uproszczone, kampowe, ale dokładnie tacy sami jesteśmy my. Mogą być też cnotliwe, wielkoduszne, spokojne i miłe. I my też możemy. Wady superbohaterów to nasze wady, a ich cnoty to nasze cnoty. Ci mityczni obrońcy zostali ukształtowani na nasz obraz, posiadają nasze najlepsze i najgorsze cechy. Badając historię komiksowych superbohaterów, dowiemy się wiele o nas samych i świecie, który nas otacza (Johnson 2012, 5).

Komiks superbohaterski – oczywiście w sposób przerysowany – ukazuje obowiązujące stereotypy, napięcia ideologiczne i polityczne epoki, w której powstaje, jej nastroje, mniej lub bardziej trwałe mody, trwające konflikty wewnętrzne i zewnętrzne: „Jak inne formy masowej rozrywki, komiksy przejawiają wielką wrażliwość na aktualne trendy kulturowe, odbijają je, komentują, a czasem nawet zapoczątkowują” (Costello 2009, 1). Komiks głównonurtowy<sup>1</sup> jest więc znakomitym źródłem do badań repozytorium wyobraźni masowej, które pozwolić mogą na weberowskie „zrozumienie przeszłości” i to być może w jej najtrudniej uchwytnej i ulotnych aspektach.

Marc DiPaolo w swojej książce *War, Politics and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Film* wyróżnia pięć podejść poznawczych do komiksu dominujących w akademickim i krytycznym krajobrazie. Jedną z wyróżnionych przez niego grup są nowi historyści, „którzy analizują znaczące historie komiksowe jako produkty swoich czasów, aby w ten sposób ustalić, jakie były ówczesne podejścia do takich kategorii jak klasa, płeć kulturowa, czy stosunki rasowe” (DiPaolo 2011, 4). DiPaolo wskazuje wśród nowych historystów komiksu takie postacie jak Trina Robbins, Peter Coogan, Brad W. Wright i Will Brooker, samemu częściowo sytuując się w tej właśnie perspektywie.

1 Pod tym terminem rozumiemy wysokonakładowe serie komiksowe wydawane głównie przez dwa dominujące na rynku amerykańskim wydawnictwa Marvel Comics i DC Comics. W obu tych przypadkach najważniejsze, najbardziej żywotne i dochodowe serie przynależą do gatunku *superhero*.

Płodne poznawczo badania prowadzone w takim ujęciu wymagają przemyślanego, odpowiednio dobranego tematu, motywu czy figury, której funkcjonowanie w narracjach komiksowych rzeczywiście kształtowane jest przez ważne czynniki zewnętrzne. Swoją uwagę skierowaliśmy więc na ślady najbardziej długotrwałego i prawdopodobnie najmocniejszego konfliktu, w jaki weszły Stany Zjednoczone w dwudziestym wieku – starcia politycznego, ekonomicznego i ideologicznego ze Związkiem Radzieckim czy szeroko rozumianym blokiem wschodnim.

W czasie II wojny światowej świat przedstawiony komiksu superbohaterskiego przestał się ograniczać do Stanów Zjednoczonych, a na jego kartach pojawiły się postaci innych niż amerykańska narodowość. Wraz z zaostrzaniem się wielowymiarowego konfliktu, jakim była zimna wojna, popularną figurą stali się dysponujący nadzwyczajnymi mocami i umiejętnościami przybysze ze Związku Radzieckiego<sup>2</sup>. Zmieniające się na przestrzeni kolejnych lat koncepcje konstrukcji tych postaci wynikają z przemian sposobów wyobrażania sobie przez Amerykanów życia za żelazną kurtyną, konstrukcji sowieckiej obcości, a później także moralności i mentalności. Sowietcy superzłoczyńcy i superbohaterowie pozostawali też niewątpliwie – jak pokażemy niżej – w nierozzerwalnym związku z sytuacją na różnych frontach zimnej wojny.

Nasze cele poznawcze można w tym miejscu opisać jako łańcuch wynikających z siebie elementów. Pierwszym i podstawowym jest prześledzenie i opisanie funkcjonowania konkretnego motywu – figur Rosjan, w szczególności zaś rosyjskich meta-ludzi w przestrzeni amerykańskiej kultury popularnej, przede wszystkim komiksu głównonurtowego. Kwerenda ta ma w miarę możliwości wykazać podstawowy wymiar historyczny tj. okresy wzrostu i spadku popularności, a nawet całkowitego zaniku poszukiwanej figury. Celem drugim jest analiza sposobów konstrukcji komiksowych bohaterów związanych ze Związkiem Radzieckim i postawienie ich w szerszym kontekście historyczno-kulturowym. Te zabiegi umożliwią z kolei zasygnalizowanie zmieniającej się w czasie konstrukcji, na którą składają się wartości, stereotypy i popkulturowe klisze właściwe dla kultury amerykańskiej. Tym samym mamy nadzieję, że artykuł ten stanie się ważnym przyczynkiem do dalszych badań nad omawianymi zagadnieniami.

W ramach tak zarysowanego procesu poznawczego popkulturowych artefaktów – szczególnie tych obciążonych wyraźnym balastem politycznym i ideologicznym – należy być cały czas świadomym możliwości obsunięcia się w nadinterpretację, czy co gorsza, absurdalną czynność

Wraz z zaostrzaniem się wielowymiarowego konfliktu, jakim była zimna wojna, popularną figurą stali się dysponujący nadzwyczajnymi mocami i umiejętnościami przybysze ze Związku Radzieckiego.

2 Określani nieraz mianem sowieckich lub rosyjskich meta-ludzi.

krytyki nieaktualnego stanu kultury. Aby tego uniknąć, towarzyszyć nam będzie swoisty szacunek czy nawet pokora wobec źródeł połączona z próbą zrozumienia ich specyfiki. Warto w tym kontekście przytoczyć słowa badacza komiksu Brada W. Wrighta:

Choć doceniać należy dokładne i szczegółowe badania kultury popularnej, to sądzę, że na badaczy analizujących coś takiego jak komiksy czyhają poważniejsze intelektualne pułapki. Z tego względu ograniczyłem swoje badania do znaczeń wyraźnie zamierzonych przez twórców, które czytelnicy mogli łatwo dostrzec, albo sugestii szerokich przemian historycznych i założeń kulturowych. Tych znaczeń wystarczy spokojnie, aby wypełnić książkę taką jak ta bez potrzeby „dekodowania” czegokolwiek (Wright 2003, XVIII).

### Wątki komunistyczne w amerykańskim komiksie lat pięćdziesiątych

Symboliczne przedstawianie starć z ideowym i politycznym wrogiem USA na kartach komiksu ma tradycję sięgającą II wojny światowej. Jeszcze przed zaangażowaniem się przez USA w ten konflikt część twórców komiksowych propagowała postawę interwencjonistyczną, stawiając stworzonych przez siebie bohaterów naprzeciw sił nazistowskich Niemiec, najpierw kamuflowanych, później zaś wskazywanych eksplicitnie. Wraz z intensyfikacją działań wojennych praktyka ta stała się powszechna – komiksowi herosi bądź to podejmowali otwartą walkę z żołnierzami niemieckimi i japońskimi na liniach frontu, bądź udaremniali działania szpiegów i sabotażystów państw Osi na terenie USA. W owej ideologicznej walce kluczową rolę odgrywał typ bohatera określany w tradycji komiksowej mianem superpatrioty (*superpatriot*), którego wyznacznikiem był kostium utrzymany w kolorystyce narodowych barw USA i nawiązujący do symboliki tego kraju. Choć pierwszy superpatriota – The Shield – zadebiutował na kartach *Pep Comics* w styczniu 1940 roku, najpopularniejszą postacią tego typu był Kapitan Ameryka. Bohater wprowadzony na rynek w pierwszym numerze *Captain America Comics*, datowanym na marzec 1941 roku, lecz dostępnym w sprzedaży trzy miesiące wcześniej, rychło pociągnął za sobą rzeszę naśladowców z innych wydawnictw<sup>3</sup>.

3 Do grona bohaterów w typie superpatrioty należą m.in. Minute Man (Fawcett Comics), U.S. Jones (Fox Feature Syndicate), Super-American (Fiction House), Captain Freedom (Harvey Comics), Conqueror (Hillman Periodicals), Captain Courageous (Ace Comics).

Po zakończeniu wojny komiks superbohaterski stopniowo tracił na popularności. Do 1951 roku zlikwidowano lub przeprofilowano większość tytułów, na kartach których prezentowano przygody „trykociarzy” – na rynku dominowały komiksy grozy, kryminalne i wojenne oraz westerny i romanse. Równolegle branża komiksowa stawiała się obiektem ataków ze strony polityków, psychologów, kleru i grup rodzicielskich, oskarżających medium o oglupianie młodzieży, rozbudzanie w niej fascynacji przemocą i makabrą, skłanianie do popełniania przestępstw, propagowanie dewiacyjnych zachowań seksualnych, a nawet promowanie komunizmu. Bezpośrednim efektem tych ataków był upadek prężnie rozwijającego się segmentu komiksów grozy, konsekwencją długofalową z kolei odrodzenie formuły *superhero*. Jak zauważa Robert Genter: „Powrót opowieści o przebranych w kostiumy superbohaterach był oczywistym odwrotem od bardziej realistycznych gatunków opowieści kryminalnych i gangsterskich, które wywołały tak surową krytykę” (Genter 2007, 953). Niewątpliwie krytyka komiksu przyczyniła się do zaangażowania się rynku komiksowego w symboliczną walkę z komunizmem. Jak stwierdza cytowany już Wright: „Z racji publicznej kontrowersji łączącej komiksy z przestępczością nieletnich, czas wydawał się odpowiedni, by twórcy komiksów ponownie zademonstrowali, że należeli do odpowiedzialnego społecznie przemysłu, troszczącego się o wartości amerykańskiej młodzieży” (Wright 2003, 110).

Choć główny front symbolicznej walki z komunizmem na polu opowieści obrazkowych stanowiły w latach pięćdziesiątych komiksy wojenne i szpiegowskie, antykomunistyczna retoryka obecna była – w mniejszym lub większym stopniu – niemal we wszystkich segmentach rynku, od science fiction po romans. Komiks superbohaterski nie stanowił na tym polu wyjątku. Gdy wydawnictwo Atlas Comics – poprzednik Marvel Comics – podjęło w latach 1953–1955 nieudaną próbę przywrócenia na rynek swych bohaterów wykreowanych w czasie II wojny światowej, postawiło ich naprzeciw „czerwonego zagrożenia”<sup>4</sup>. Antykomunistyczna retoryka cechowała również dwa nowe tytuły superbohaterskie powołane do życia przez inne wydawnictwa – *Fighting American* publikowany przez Prize Comics od maja 1954 do maja 1955 i *The Avenger*, którego cztery numery ukazały się nakładem Magazine Enterprises w 1955 roku. W obu przypadkach nienawiść do komunizmu została wpisana w genezę postaci, które walczą z „czerwonymi” nie tylko

4 Ideologiczne zaangażowanie bohaterów Atlas Comics w największym stopniu uwidaczniało się w przygodach Kapitana Ameryki. Okładki trzech zeszytów z Kapitanem Ameryką, które ukazały się w 1954 roku, opatrzone były hasłem „Kapitan Ameryka... Niszczyciel Komuchów” (*Captain America... Commie Smasher*).

Większość twórców opowieści o zamaskowanych herosach poszła szybko za przykładem innych typów komiksów i zaczęła ujawniać ideologiczną orientację ich przeciwników, używając określeń takich jak „czerwony”, „komuch”, „sowieci”, „Rosjanin” czy „Kreml” i prezentując rozliczne warianty mundurów z czerwoną gwiazdą i symbolem sierpa i młota, analogiczne flagi oraz portrety ze Stalinem lub Mao, ewentualnie postaciami na nich stylizowanymi.

z pobudek ideologicznych, ale również dlatego, że ci zamordowali ich bliskich. Charakterystycznym rysem wymienionych wyżej publikacji jest to, że choć ich bohaterowie posiadali nadludzkie umiejętności lub dysponowali fantastyczną technologią, ich przeciwnikami byli głównie pozbawieni tych atrybutów komunistyczni agenci i żołnierze.

W przeciwieństwie do okresu II wojny światowej, w czasie wojny w Korei i bezpośrednio po niej amerykańscy superbohaterowie, którzy funkcjonowali wówczas na rynku wydawniczym, z reguły nie walczyli na froncie. Wyjątek na tym polu stanowił Captain Marvel Jr., heros wydawnictwa Fawcett Comics, który wyruszył na front w 115. numerze swej serii z listopada 1952 roku, by wspomóc amerykańskie oddziały w walce z żółtoskórym superzłoczyńcą na usługach komunistów, określającym się mianem Mongolskiego Potwora (Mongol Monster). Młody bohater stoczył bój z tym samym przeciwnikiem, tym razem wiodącym za sobą regularną armię, w numerze 118. z kwietnia 1953 roku, a w kolejnym numerze – będącym ostatnim zeszytem serii – wyruszył do Korei, by rozwiązać sprawę amerykańskiego batalionu, który przestał wykonywać rozkazy, a później wspomóc ich w walce z ofensywą wojsk komunistycznych. Prawdopodobnie Atlas Comics wysłałby swych bohaterów na front, gdyby nie to, że ich przygody zaczęły ukazywać się już po podpisaniu rozejmu w Panmunjomie. Ostatecznie jednak z komunistycznym wojskiem i partyzantką w tym regionie walczył tylko Kapitan Ameryka, który w swym „cywilnym” alter ego służył w oddziałach stacjonujących w Korei Południowej. Działo się to jednak już w okresie oficjalnego zawieszenia broni.

Wydawnictwa komiksowe w latach pięćdziesiątych wołały jednak nie angażować swych bohaterów w bezpośrednie działania wojenne, a zamiast tego stawiać ich naprzeciw komunistycznym agentom na terenie USA lub wysłać ich z tajnymi misjami w inne rejony świata znajdujące się pod władzą „czerwonych”. Często też, zwłaszcza na początku dekady, nie definiowały, z kim właściwie walczą bohaterowie, zadowalając się ogólnikowymi stwierdzeniami w rodzaju „zagranicznych szpiegów” czy „wrogich agentów”. Wczesnym przykładem tej praktyki jest 27. numer serii *Plastic Man* ze stycznia 1951 roku, w którym elastyczny superbohater udaremnia kradzież informacji z tajnego departamentu o kryptonimie Projekt X, jakiej podjął się Siberforce, bruchomówca o fotograficznej pamięci. Choć „kluczowe rządowe sekrety” mają okazać się wedle słów szefa siatki „użyteczne dla naszej sprawy”, sprawa ta nie jest eksplicitnie definiowana.

Większość twórców opowieści o zamaskowanych herosach poszła szybko za przykładem innych typów komiksów i zaczęła ujawniać ideologiczną orientację ich przeciwników, używając określeń takich jak

„czerwony”, „komuch”, „sowieta”, „Rosjanin” czy „Kreml” i prezentując rozliczne warianty mundurów z czerwoną gwiazdą i symbolem sierpa i młota, analogiczne flagi oraz portrety ze Stalinem lub Mao, ewentualnie postaciami na nich stylizowanymi.

Ze względu na skromną liczę tytułów superbohaterskich i koncentrację ich protagonistów na walce z pozbawionymi niezwykłych umiejętności „czerwonymi” agentami branżę komiksową lat pięćdziesiątych cechowała przewaga komunizmu nad meta-ludźmi. Choć wątki (anty)komunistyczne pojawiały się na kartach komiksów relatywnie często, komunistyczne szwarccharaktery nie były – poza nielicznymi wyjątkami – superzłoczyńcami w konwencjonalnym tego słowa znaczeniu. Co więcej, z racji specyfiki ówczesnego komiksu, w ramach którego pojedyncza historia przedstawiana była na od kilku do kilkunastu stronach, nie posiadali oni rozbudowanej charakterystyki, wpisując się w generyczne, stereotypowe kategorie, a różnice w ich *modi operandi* były zwykle znikome. W większości przypadków byli zwykłymi ludźmi posługującymi się tradycyjnym dla szpiegowskiego fachu ekwipunkiem. Do nielicznych wyjątków należały postaci takie jak baron Drakis, szpieg-wilkolak, który pojawił się w 117. zeszycie serii *Captain Marvel Jr*<sup>5</sup>, czy goszcząca we wcześniejszym numerze tego samego magazynu *Vampira*, „królowa grozy” – artystka sceniczna wykonująca taniec z gorylem, nad którym sprawuje kontrolę, co umożliwia jej wysłanie go do Pentagonu w celu kradzieży planów wojskowej ofensywy w Korei. Popularniejszy motyw – rozwinęty w komiksach z lat sześćdziesiątych – stanowiła postać genialnego naukowca, opracowującego, bądź to z racji swoich poglądów, bądź ze względu na szantaż, fantastyczną technologię. Topos ten prezentowali m.in. doktor Markov z 25. zeszytu *Young Men* z lutego 1954 roku, wynalazca maszyny odmładzającej, który zmienia amerykańskich starców w dwudziestolatków, domagając się od nich w zamian popełniania przestępstw, czy pojawiający się w 38. zeszycie *Human Torch* z sierpnia 1954 roku profesor Marko, twórca maszyny wysysającej z atmosfery ziemskiej tlen, zmanipulowany przez „czerwonego” szpiega Gorodoka. Postacią łączącą te dwa typy jest wspomniany już Mongol Monster, azjatycki kolos w rycerskiej zbroi, przedstawiony – zgodnie z kodem ikonicznym stosowanym w odniesieniu do Japończyków w komiksach z okresu II wojny światowej – w sposób upodabniający go do zwierzęcia lub bestii, z krzaczastymi brwiami, wielkimi kłami i ostrymi pazurami. Mimo tej aparycji i krwiożerczej natury, a także – bardziej

5 Należy przy tym podkreślić, że w komiksie nie precyzowano jego sowieckiej lojalności, wskazując tylko na to, że służy „wrogom”.



domniemanej niż faktycznie ukazanej – nadludzkiej siły jest on również błyskotliwym wynalazcą.

Komiks amerykański z lat pięćdziesiątych silnie wygrywał społeczne lęki związane z obecnością na terenie USA głęboko zakonspirowanych sowieckich agentów, potęgowane zarówno przez przypadki autentycznego szpiegostwa, w tym słynną sprawę Rosenbergów, jak i retorykę polityków i mediów. Komiksowi szpiegzy podejmowali próby wykradzenia technologii, które państwa bloku wschodniego mogły wykorzystać w wyścigu zbrojeń. W następnej dekadzie motyw ten zostanie przeniesiony na obszar meta-ludzi. Zaczątek idei „superczłowiek jako nowy rodzaj broni” można jednak dostrzec już w postaci Electro, wprowadzonego w 78. zeszyt magazynu *Captain America* z czerwca 1954 roku. W komiksie tym władze na Kremlu, mając świadomość, że Kapitan Ameryka jest produktem wojskowego eksperymentu, nakazują radzieckim naukowcom stworzenie oponenta, który będzie w stanie go pokonać. Postać Electro jest tym bardziej interesująca, że stanowi pierwszy przykład pełnoprawnego meta-człowieka stworzonego za żelazną kurtyną. To zielonoskóre, potężne monstrum napędzane energią elektryczną, posiadające jednak słaby punkt – może zmagazynować w sobie ograniczoną ilość energii, wskutek czego co 24 godziny musi ją uzupełniać podłączając się do dynama. Dyskusyjne pozostaje to, czy konstrukcja postaci napędzanej energią elektryczną w dobie atomu, do tego posiadającej tak istotną słabość, miała w intencjach twórców ukazać przewagę USA nad ZSSR na polu technologicznym. Ważniejszą jednak kwestią jest sama warstwa wizualna tej postaci, którą można postrzegać jako modelową dla części późniejszych nadludzi. Ukazanie radzieckiego nadczłowieka jako monstrum – zwłaszcza w konfrontacji z wyidealizowanym fizycznie Kapitanem Ameryką – stanowi jasny komunikat w zakresie oceny moralnej tej postaci, a w szerszej perspektywie reprezentowanej przez niego ideologii. Drugim istotnym aspektem wyglądu tej postaci jest wprowadzenie do jej minimalistycznego kostiumu elementów radzieckiej ikonografii, stanowiącej nawiązanie do idei superpatrioty czy raczej jego parodię – buty, pas i bransolety Electro mają kolor czerwony, a na jego piersi widnieje czerwony symbol sierpa i młota.

Drugim radzieckim superczłowiekiem, który pojawił się na kartach amerykańskiego komiksu w latach pięćdziesiątych, jest Super-Khalakovitch, wprowadzony w szóstym zeszycie serii *Fighting American*. Parodystyczny charakter, jakiego nabrała seria, podważa jednak zasadność jego społeczno-historycznego odczytania. Radziecki superbohater to brodacze odziany w łachmany, w podartej pelerynie i z napisem „Bohater ludu” na klatce piersiowej, którego supermoce polegają



na nadludzkiej sile, locie w formie kozackiego tańca oraz wydzielaniu odoru powalającego przeciwników i tworzącego pole siłowe rozpuszczające wystrzeliane w jego kierunku pociski. W postaci tej można jednak dostrzec pierwociny propagandowych motywów „dobrego sowietu” i „nawróconego komunisty” – Super-Khalakovitch jest dobrodusznym wesółkiem, który dostrzega immanentne zło systemu komunistycznego i postanawia pozostać w USA, by cieszyć się kapitalizmem.

### Wyścig superzbrojeń – lata sześćdziesiąte i siedemdziesiąte

Najważniejszym wydarzeniem na amerykańskim rynku komiksowym lat sześćdziesiątych było pojawienie się Marvel Comics – wydawnictwa, które w serii odważnych ruchów odświeżyło formułę komiksu superbohaterskiego. Wchodząc na rynek ze zbiorem nowych propozycji, Marvel starał się nadążyć za prądami kulturowymi epoki. Wykreowani wówczas bohaterowie – tacy jak Fantastyczna Czwórka, Hulk czy Iron Man – mierzyli się z zagrożeniami, które – choć oczywiście przerysowane – kojarzyć się miały czytelnikom z elementami znanego im świata rzeczywistego. Co więcej, trudności, jakie przechodził sam przemysł komiksowy w poprzedniej dekadzie sprawiły, że twórcy i redaktorzy w tych latach byli dużo bardziej ulegli wobec politycznego *status quo*, a przede wszystkim – rozciągającej się niemal na wszystkie elementy życia codziennego Amerykanów – polityki zimnowojennej. Jak to ujmuje Matthew Costello: „Marvelowski superbohater urodził się w warunkach zimnej wojny i ówczesna retoryka oraz postawy są wpisane w jego czterokolorowe DNA” (Costello 2009, 61).

W tej sytuacji serie wydawane przez Marvel Comics były w praktyce jedynymi na rynku, które regularnie przedstawiały postacie pochodzące z żelaznej kurtyny. Co więcej, w przeciwieństwie do swoich poprzedników były one wyposażone w różnego rodzaju nadzwyczajne zdolności, najczęściej technologicznego rodowodu, które pozwalały im mierzyć się z herosami amerykańskimi.

Wyobraźnię masową mieszkańców Stanów Zjednoczonych zdominowały w tym czasie dwie mocno przeciwie ze sobą połączone formy rywalizacji ze Związkiem Radzieckim: wyścig zbrojeń i wyścig w kosmos. To właśnie one są najważniejszym tłem dla galerii sowieckich superlotrów, którzy stawali naprzeciw bohaterom Marvela.

Podobnie jak marvelowscy superbohaterowie, tak i ich przeciwnicy zawdzięczali zwykle swoją genezę technologii. Jednym z dających się wyróżnić podstawowych typów jest supernaukowiec, który wynajduje

i aplikuje nadzwyczajne technologie. W pierwszej połowie lat sześćdziesiątych na łamach komiksów Marvela pojawiło się kilku sowieckich supernaukowców. Najbardziej charakterystyczne przykłady to Red Ghost, przeciwnik Fantastycznej Czwórki, Gargoyle, który pojawił się w komiksach o Hulku, i Crimson Dynamo, z którym zmierzyć się musiał Iron Man

Fantastyczna Czwórka to grupa bohaterów, których rodowód jest najbliższej związany z wyścigiem w kosmos. Swoje nadzwyczajne zdolności nabyli oni w czasie lotu orbitalnego w pojeździe zaprojektowanym przez późniejszego przywódcę grupy, Reeda Richardsa. Ich wyraźne ideowe zaangażowanie w kosmiczną rywalizację, w momencie gdy w świecie rzeczywistym Ameryka zaczęła powoli nadrabiać straty na tym polu, domagało się odpowiedzi z drugiej strony żelaznej kurtyny. Ivan Kragoff, później znany jako Red Ghost, planuje wyprawę na Księżyc wraz z załogą tresowanych małp. Świadom, że Fantastyczna Czwórka została w czasie lotu napromieniowana i zdobyła swoje supermoce, planuje powtórzenie tej sytuacji, aby jako nadczłowiek móc służyć „komunistycznemu imperium”. Nieuchronna konfrontacja Red Ghosta i jego supermałp z Fantastyczną Czwórką ma miejsce na Księżycu i jest obserwowana przez tajemniczą postać debiutującą wówczas w komiksach Marvela, czyli Watchera, wszechmocnego obcego, którego zadaniem jest obserwacja Ziemi. Watcher pojawiał się później wielokrotnie w komiksach Marvela, jednak jego postać w kontekście kosmicznego wyścigu nabiera dodatkowych znaczeń. Jak pisał Roland Barthes w swoim eseju pt. *Marsjanie*:

Tajemnica latających spodków miała najpierw całkiem ziemski rodowód: przypuszczano, że spodek przybywa ze Związku Radzieckiego, że świata nieznanego, o zamiarach tak nieokreślonych, jakby chodziło o jakąś inną planetę. Ale już ta postać mitu zawierała w zarodku swój planetarny ciąg dalszy; spodek radziecki tak łatwo zmienił się w wynalazek Marsjan dlatego, że mitologia Zachodu przypisuje światu komunistycznemu odmienność innej planety: ZSRR jest światem, który leży gdzieś między Ziemią a Marsem.

Ale w trakcie ewolucji zmienił się sens tego co nadnaturalne – w miejsce mitu walki pojawił się mit sądu. Faktycznie Mars jest na razie bezstronny; przybywa, aby Ziemię sądzić, lecz nim zapadnie wyrok, chce się przyjrzeć, przysłuchać. Odtąd waśń ZSRR–USA okazuje się karygodna, bo zagrożenie jest tu niewspółmierne do tego, kto ma rację; stąd owo mityczne odwołanie do spojrzania z niebios, którego moc sama wystarcza, aby uspokoić obie strony (Barthes 2011, 63).

Watcher jest bezpośrednim wcieleniem tego osądającego spojrzenia z niebios, które rozstrzyga, że to Fantastyczna Czwórka – a więc Ameryka – jest godna „kosmicznego dziedzictwa”.

O ile historia Fantastycznej Czwórki odwołuje się do doświadczenia wyścigu w kosmos, to Hulk i Iron Man funkcjonują wewnątrz dyskursu wyścigu zbrojeń. Obaj są jednocześnie jego uczestnikami (dr Robert Bruce Banner/Hulk prowadził doświadczenia z nowym typem broni masowego rażenia; Tony Stark/Iron Man jest właścicielem firmy zbrojeniowej i projektantem uzbrojenia) i ofiarami. Banner zostaje napromieniowany w czasie testu bomby gamma i zmienia się w nieokrzesanego zielonego olbrzyma, Hulka; Stark zostaje ranny i przy życiu utrzymuje go jedynie skomplikowany implant.

Obaj bohaterowie bardzo wcześnie musieli się zmierzyć z zagrożeniami pochodzącymi zza żelaznej kurtyny. Hulk tuż po swojej przemianie zostaje porwany przez sowieckiego supernaukowca o pseudonimie Gargoyle. Podobnie jak Red Ghost, Gargoyle charakteryzuje się wyjątkowo szpetną fizjonomią, a do tego jest też karłem. Choć Nathan Madison stwierdza że „portretowanie europejskich komunistów polegało raczej na demonizowaniu ideologii marksistowskiej, niż na przydawaniu im deformacji i abnormalnego wyglądu” (Madison 2013, 178), to postaci takie jak Red Ghost, Gargoyle i jego syn Gremlin są wyraźnymi wyjątkami od tej reguły. Ich domniemana korupcja moralna pod wpływem komunizmu przekłada się na zdeformowany i przerażający wygląd. Należy jednak zauważyć, że postaci te pojawiają się w seriach, w które wpisany jest już mocno motyw cielesnej deformacji, wszechobecny w Hulku, dający się również odszukać w Fantastycznej Czwórce, choćby w zmienionym wyglądzie jednego z członów grupy, Rzeczy.

Hulk musiał się oprzeć jeszcze jednej próbie porwania, już kilka numerów później próbował go bowiem uprowadzić radziecki agent Boris Monguski, przebrany za przybysza z kosmosu. Monguski kontynuował tradycję sowieckich agentów z poprzedniej dekady, wcielających w życie tyleż wyrafinowane, co nieprawdopodobne plany infiltracji Stanów Zjednoczonych – często właśnie w przebraniu obcych. Z tej tradycji wyrastają też sowieccy zbrodniarze, których określić można mianem superszpiegów. Postacie takie jak Camrade X, Actor i Chameleon posiadają nadzwyczajne umiejętności mimikry i posługują się unikalnymi technologiami kamuflażu, pozwalającymi im przyjmować dowolną niemal postać. Wpasowują się one w zimnowojenne lęki przed komunistyczną infiltracją; te same, które rodzą zastępy „zwyczajnych” szpiegów przewijających się przez karty komiksu superbohaterskiego. Najbardziej skomplikowaną postacią w tym gronie jest zdecydowanie Czarna Wdowa, przeciwniczka Iron Mana i Spider-mana, arcydzieło i *femme fatale*.

Osobną kategorią są postacie związane wyraźnie z wyścigiem zbrojeń, najczęściej używające zaawansowanych technicznie, zmechanizowanych pancerzy i specjalnego uzbrojenia. Do grupy tej należą między innymi Crimson Dynamo, Titanium Man, Unicorn czy Devastator. Każda z tych postaci (z wyjątkiem Devastatora) pojawiła się na łamach komiksów z Iron Manem i nie stało się tak bez powodu:

Iron Man był prawdopodobnie najbardziej konserwatywnym z superbohaterów Marvela w pierwszej połowie lat sześćdziesiątych. Przemysławiec Tony Stark za pomocą technologii stał się Iron Manem i walczył na frontach zimnej wojny z komunistami z różnych zakątków świata. Iron Man pojedynkował się z groteskowymi sowietami i wrogami z Europy Wschodniej, którzy rzucali wyzwanie amerykańskiemu stylowi życia, tylko po to, aby w końcu uznać wyższość amerykańskich wartości i ideałów (Johnson 2012, 98).

Jako superbohater i w cywilu Iron Man jest przedstawicielem – nieomal awatarem – amerykańskiego przemysłu zbrojeniowego, a jego geneza ściśle związana jest, w swej pierwotnej wersji, z konfliktem wietnamskim. Sam twórca postaci, Stan Lee twierdzi, że stanął przed trudnym wyzwaniem uczynienia z bogatego przemysłowca związanego z establishmentem postaci atrakcyjnej dla czytelnika (Lee 1975, 46).

Przeciwnicy Iron Mana w tym okresie to w dużej części metaforyczni lub całkiem dosłowni przedstawiciele Związku Radzieckiego, zamach na jego życie planuje nawet sam Chruszczow. Występując przeciwko niemu, Rosjanie używają mechanicznych pancerzy stanowiących imitację zbroi bohatera. Są to jednak kopie nieudolne, niedoskonałe i zawodzące podczas konfrontacji, co często na poziomie wizualnym jest komplementowane przez ich masywność i niezgrabność. Technologia sowiecka jest więc przedstawiana na kartach komiksu jako niezmiennie bardziej prymitywna od amerykańskiej. Co więcej, amerykańskie rozwiązania techniczne są w tych historiach częstym obiektem kradzieży, a fabryki zbrojeniowe – sabotażu.

Sposób kreacji sowieckich meta-ludzi zaczyna się znacząco zmieniać w drugiej połowie lat sześćdziesiątych wraz z erozją zimnowojennego konsensusu na gruncie kultury amerykańskiej. Proces ten rozpoczyna postać Red Guardian, który pojawia się w 43. numerze *The Avengers*. Red Guardian jest skonstruowany według wzorca superpatrioty i jest radziecko-chińską odpowiedzią – utrzymaną w logice wyścigu zbrojeń – na Kapitana Amerykę. Jednak w tym wypadku funkcja jednostki nie sprowadza się do militarno-propagandowej roli służebnej wobec kolektywu i powodowany osobistymi pobudkami Red Guardian zdradza swoich panów.

Przełomowa postać została zaprezentowana przez największego konkurenta Marvela, czyli DC Comics. Starfire, znany później jak Red Star, to pierwsza osoba, którą jednoznacznie można określić mianem radzieckiego superbohatera. Jego cele i metody są tożsame z amerykańskimi odpowiednikami. Starfire, który współpracuje z grupą młodych superbohaterów z USA w 18. numerze serii *Teen Titans*, zostaje ukazany jako zdystansowany, ale praworządny, sceptyczny wobec wartości Zachodu, ale koniec końców zdolny i chętny do porozumienia.

Niewątpliwie najbardziej niejednoznaczną postacią jest stworzona w 1976 roku przez Steve'a Gerbera Tania Belinsky, druga bohaterka nosząca pseudonim Red Guardian. Belinsky jest pierwszym radzieckim nadczłowiekiem działającym nie tylko bez państwowego wsparcia i aprobaty, ale wyraźnie wbrew panującym w ZSRR regułom. Interesuje ją nie obrona interesów politycznych czy wojskowych, ale bezpieczeństwo na ulicach przeciętnych obywateli. Choć otwarcie antytotalitarna, Belinsky jest jednak ideową komunistką, a spędziwszy pewien czas z rezydującą w Ameryce grupą bohaterów znaną jako Defenders, powraca bez przymusu do Związku Radzieckiego.

„Dobry sowieta” wkracza do superbohaterskiego panteonu

Charakterystycznym rysem dyskursu komunizmu na kartach komiksu amerykańskiego, ukształtowanym w latach pięćdziesiątych, było czynienie wyraźnego moralnego rozróżnienia między aparatem władzy a obywatelami państw komunistycznych. O ile przedstawiciele tego pierwszego prezentowani byli w negatywnym świetle, jako jednostki zdegenerowane, krwiożercze lub wyrachowane, o tyle zwykli obywatele ukazywani byli jako ofiary systemu i będących poza ich kontrolą procesów dziejowych. Już w pierwszym numerze szpiegowskiego *Spy and Counterspy* z połowy 1949 roku główny bohater stwierdza, że gdy jego ojciec pracował w Rosji w czasie realizacji pierwszego planu pięcioletniego, na własne oczy przekonał się, że panuje tam tyrania, a ludzie pragnący demokracji są torturowani, więzieni i zabijani. To właśnie w tym uproszczonym, dualistycznym obrazie (wielokrotnie powtarzanym w ramach komiksu wojennego, szpiegowskiego i superbohaterskiego) można doszukiwać się pierwocin typu bohatera, którego można określić mianem „dobrego sowiety”.

W 1964 roku w 52. numerze *Tales of Suspense* (Marvel Comics) zadebiutowała Czarna Wdowa. Początkowo była jednym z wielu radzieckich szpiegów, którzy próbowali wykraść technologie znajdujące się

w rękach Iron Mana. Nie nosiła kolorowego kostiumu. Zawsze ubrana w eleganckie stroje z epoki i nieodłączną woalkę, walczyła z kapitalistycznym wrogiem za pomocą inteligencji oraz seksapilu – jej postać przywoływała strach związany z polowaniem na komunistów, kiedy każda osoba mogła okazać się obcym agentem. Kolejne nieudane próby sabotażu sprowadziły na nią gniew pracodawców, którzy postanowili wyposażyć ją w zaawansowany technologicznie kostium, gdyż kolejny etap komiksowego wyścigu zbrojeń niespodziewanie zaczął rozgrywać się na płaszczyźnie superludzkiej. Pobyt w Stanach Zjednoczonych zmienił jednak agentkę. Zaczęła dostrzegać luki w systemie, z którego się wywodziła – to właśnie w jej wypadku nastąpił pierwszy tak widoczny komiksowy podział na „człowieka” i „system”. Bohaterka przestała być utożsamiana jedynie z komunistycznym kolektywem. Na pierwszy plan wysunął się jej indywidualny charakter, czego kulminacją był romans z bohaterem zwanym Hawkeye i ostateczna zdrada wschodnioeuropejskiego mocarstwa.

Czarna Wdowa [...] zaczęła dostrzegać luki w systemie, z którego się wywodziła – to właśnie w jej wypadku nastąpił pierwszy tak widoczny komiksowy podział na „człowieka” i „system”.

Nowy *status quo* nie trwał jednak długo, gdyż sowietci szybko upomnieli się o swoją „broń”. Przedmiotowość bohaterów miała stać się od tego momentu jednym z podstawowych elementów w kreacji radzieckich nadludzi. Finalnie Czarna Wdowa dokonała jednak ideowej wolty, porzucając ostatecznie mocodawców z Kremla na rzecz walki ramieniem w ramię z amerykańskimi herosami. Otrzymała nowy kostium, stała się członkinią grupy Avengers, a ostatecznie nawet jej przywódczynią. Bohaterka, która w latach siedemdziesiątych stała się jednym z symboli feminizmu<sup>6</sup>, była zatem stopniowo „odczerwieniana”.

Czarna Wdowa jest przykładem postaci, która widzi i rozumie wady ustroju komunistycznego, a także potrafi mu się przeciwstawić. Mimo iż nieustannie pozostaje uwikłana w postsowieckie narracje, tj. ciągłe powroty jej męża, pierwszego Red Guardian, wszystkie poświęcone jej periodyki podporządkowane są konwencji szpiegowskiej, połączone w jakiś sposób z Rosją. Nieustannie powracają tu radzieckie symbole, po latach od jej debiutu okazało się także, że pochodzi ona ze Stalingradu, spotkała Stalina, w jej żyłach płynie wariant serum superżołnierza, a bezwarunkowa miłość do systemu była związana z praniem mózgu, implantacją fałszywych wspomnień oraz wykorzystaniem specjalnych feromonów. Czarna Wdowa została jednak wyraźnie oddzielona od figury stereotypowego, kolektywnego „komucha” czasów zimnej wojny.

6 W numerze 91. komiksu *Daredevil* grupka kobiet wyraża swój podziw dla Czarnej Wdowy: „Oto kobieta, które ma własne zdanie, istna Gloria Steinem w kostiumie!” (por. Howe 2014, 154).

Jej postawa uwypukliła w świadomości indoktrynowanych obywateli USA to, że obywatele radzieccy mogą być ofiarami systemu.

Jednak kluczową rolę we wprowadzeniu toposu dobrego sowiety na karty komiksu superbohaterskiego odegrał Piotr Nikołajewicz Rasputin – szerzej znany jako Colossus – debiutujący na łamach *Giant Size X-Men* z maja 1975 roku. Colossus – w przeciwieństwie do rudowłosej super-zpieg – stanowił bowiem pierwszy przykład sowieckiego meta-człowieka nieskompromitowanego udziałem w aparacie władzy. Wprowadzenie Colossusa do superbohaterskiego panteonu wiązało się z nową koncepcją serii *X-Men*. Choć tytuł poświęcony przygodom mutantów wydawnictwo Marvel wprowadziło na rynek już we wrześniu 1963 roku, to ze względu na niezadowalające wyniki sprzedaży od marca 1970 do kwietnia 1975 roku w komiksie tym drukowano tylko przedruki wcześniejszych historii. Sposobem na rewitalizację tytułu miało być wprowadzenie nowej drużyny, składającej się z przedstawicieli różnych narodowości i ras – obok pochodzącego z ZSSR Colossusa w skład drużyny weszli Kanadyjczyk (Wolverine), Irlandczyk (Banshee), Niemiec (Nightcrawler), Japończyk (Sunfire), Kenijka (Storm) i Apacz (Thunderbird). Zastąpienie homogenicznej drużyny składającej się wyłącznie z białych Amerykanów przez wielokulturowy konglomerat nie tylko umożliwiło wydawnictwu Marvel wprowadzenie sowieckiego meta-człowieka na prawach równych innym bohaterom, ale również zagwarantowało jego regularne występy na kartach komiksów.

Colossus był pierwszym – i jak dotąd jednym z nielicznych – bohaterów pochodzących zza żelaznej kurtyny od początku pomyślnych jako postać pozytywna i stały element uniwersum Marvela, toteż warto poświęcić więcej miejsca sposobowi jego kreacji. Konstrukcja postaci zasadza się na świadomym łączeniu elementarnych – czy wręcz stereotypowych – skojarzeń z Rosją i komunizmem z właściwościami stojącymi do nich w kontrze. Twórcy sięgnęli po jedno z najbardziej rozpoznawalnych dla Amerykanów rosyjskich nazwisk. Colossus nie tylko posiada wyidealizowane proporcje ciała przywodzące na myśl postaci ze sztuki socrealistycznej i radzieckich plakatów propagandowych, ale i jego moc wygrywa wizerunek ZSSR jako państwa przemysłowego – może on pokryć swoje muskularne ciało organiczną stalą, wskutek czego zyskuje nadnaturalną siłę i staje się praktycznie niezniszczalny. W kontrze do wymiaru cielesnego utrzymany jest rys charakterologiczny. Piotr Nikołajewicz Rasputin to człowiek wrażliwy, dobru duszny, by nie powiedzieć – naiwny, co zdecydowanie odróżnia go od wizerunku wcześniejszych sowieckich superludzi (jeśli nie liczyć wspomnianego już parodystycznego Super-Khalakovitcha). W późniejszym okresie jego



osobowość została wzbogacona o zamiłowanie do malarstwa – pasję nieprzystającą do jego potężnej postury i natury jego mutacji. Miejsce pochodzenia Colossusa – oddalony od Moskwy kołchoz, gdzie życie toczy się w oderwaniu od wielkiej polityki – zdaje się mieć charakter funkcjonalny. Można przypuszczać, że intencją twórców było zasygnalizowanie, iż postać ta nie tylko nie służyła aparatowi państwowemu, lecz również nie została skażona komunistyczną ideologią, czego gwarantem miałyby być bariera geograficzno-cywilizacyjna. Colossus, zwłaszcza w pierwszych latach funkcjonowania na rynku wydawniczym, ukazywany był jako postać, która zinternalizowała wyłącznie zewnętrzne, nierefleksyjne aspekty komunistycznej ideologii – choć zwraca się do przyjaciół per „towarzyszu” i wznosi okrzyki „Na brodę Lenina!” i „Na ducha Lenina!”, nic nie wskazuje na to, by identyfikował się z ideologią komunistyczną, w jego wypowiedziach brak bowiem charakterystycznej dlań retoryki, a z jego ust regularnie wydobywa się reakcyjny okrzyk „Bozshe moi!”.

Warto w tym miejscu odnieść się do historii opublikowanej w 1979 roku w 123. i 124. zeszyte serii *Uncanny X-Men*, bowiem dobrze ilustruje ona różnice w zakresie kreacji Colossusa i innych sowieckich meta-ludzi, zarówno szwarczarakterów, jak i nieco bardziej złożonych radzieckich superherosów. W epizodzie tym Arcade – jeden z przeciwników X-Men – poddaje Colossusa procesowi prania mózgu i nakazuje mu zgładzić resztę drużyny, uprzednio nadając mu nowy pseudonim i przybierając go w kostium bardziej adekwatny dla bohatera ZSSR. Choć w wątku tym można dopatrzeć się popularnego motywu uśpio-nego agenta i nawiązania do popkulturowej tradycji ukazywania procesu prania mózgu, który trafił w USA do powszechnej świadomości w okresie wojny koreańskiej, sądzimy, że bardziej zasadne jest odczytywanie go jako zabiegu parodystycznego. Wynika to z faktu, że nowa tożsamość Colossusa została stworzona ze skrajnie przerysowanych komponentów, które wcześniej stanowiły budulec dla sowieckich superzłoczyńców, później zaś stosowane były w konstrukcji tamtejszych upaństwowionych superbohaterów. Proletarian – tak bowiem ochrzcił Colossusa Arcade – określa się mianem „robotniczego bohatera Związku Radzieckiego”, swoich dotychczasowych towarzyszy nazywa zaś „wrogami państwa”. Jego kostium oparty jest na elementarnych skojarzeniach ikonicznych – ubrany jest w czerwone spodnie robocze, na głowie nosi leninówkę, a na jego klatce piersiowej widnieje osobliwy kolaż sowieckiej symboliki, na którą składa się rysunek sierpa i młota, portret Lenina i napis СССР. Proletarian stanowi wręcz modelowy przykład sowieckiego wariantu superpatrioty, w którym symbolika narodowa zastąpiona została przez symbolikę ideologiczną.

(Nie)nowa rzeczywistość lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych

Z biegiem czasu w komiksach superbohaterskich zaczęło przybywać pochodzących ze Związku Radzieckiego postaci cechujących się podobną ambiwalencją. W siódmym zeszycie serii *Champions* z sierpnia 1976 roku debiutuje Laynia Petrovna znana jako Darkstar, która wraz z grupą innych radzieckich bohaterów zostaje wysłana do Stanów Zjednoczonych, by odbić rzekomo przetrzymywaną tam Czarną Wdowę. W kwietniu 1978 roku na łamach serii *Iron Man* pojawił się zespół Supreme Soviets złożony ze wspomnianej Darkstar oraz jej brata, Vanguarda i nowego Crimson Dynamo, Dymitra Bukharina. Wspomniany wcześniej Gremlin powraca w komiksach z serii *ROM* z 1983 roku, by ocalić życie tytułowego bohatera i sprzymierzyć się z nim w walce z krwiożerczymi istotami znanymi jako Straszliwe Upiory (ang. *Dire Wraiths*). Ten sam Gremlin w 1987 roku przywdzieje zbroję Titanium Mana i zostanie jednym z czołowych radzieckich superbohaterów.

Wszystkie te postacie poza mniej lub bardziej wierną służbą radzieckiemu aparatowi państwowemu cechuje wyraźny i zdeklarowany brak wrogości względem superbohaterów innych narodowości, szczególnie amerykańskich. Nowy Crimson Dynamo wyraża wręcz podziw dla postawy Iron Mana, który poświęca się, by ocalić Supreme Soviets, co jawnie kontrastuje z jego postawą prezentowaną choćby w pierwszej połowie lat sześćdziesiątych. To najbardziej jaskrawy, choć nie jedyny przykład otwartego odchodzenia od podziału bohaterów na dobrych i złych w oparciu o sytuację geopolityczną Stanów Zjednoczonych. Źródeł tej perspektywy wypada szukać w spadku zaufania do rządu amerykańskiego wywołanego m.in. wojną w Wietnamie i aferą Watergate. Wątpliwości wobec aparatu państwowego w połączeniu z – właściwym epoce Reagana – przekonaniem o słuszności i uniwersalności amerykańskiego stylu życia doprowadziły do projekcji analogicznych odczuć na sowieckich superludzi. Odczucia te przybierały różne formy: od umiarkowanie patriotycznej, która zakładała, że walka na rzecz Związku Radzieckiego jest walką o dobrobyt jego mieszkańców i przetrwanie komunistycznych wartości, nawet wbrew życzeniom Kremla (tę postawę reprezentowały wspomniane już Tania Belinsky oraz do pewnego momentu Darkstar), poprzez cyniczną służbę Związkowi Radzieckiemu ze świadomością, że rządzą nim amoralne jednostki (co cechuje Gremlina oraz Crimson Dynamo, zwłaszcza w miniserii *The X-Men vs. The Avengers* z 1987 roku), aż po całkowite wyparcie się powiązań ze Związkiem Radzieckim i ucieczkę w stronę innych ideałów, choćby kapitalistycznych.

Ta ostatnia postawa stała się udziałem Red Trinity z wydawnictwa DC, którzy zadebiutowali w 1987 roku na łamach serii *Flash*. Była to trójka superszybkich bohaterów Związku Radzieckiego inspirowana tytułowym Flashem, która zdecydowała się uciec na Zachód. Tam założyła firmę kurierską Kapitalist Kouriers Service, Inc., a czerwone gwiazdy na ich kostiumach ustąpiły miejsca – również czerwonemu – symbolowi amerykańskiego dolara.

W ten sposób komiksy superbohaterskie rozmywały albo wręcz negowały istniejący w okresie zimnej wojny podział na złych, groteskowych komunistów i dobrych, szlachetnych przedstawicieli demokratycznego świata, który – z nielicznymi wyjątkami – funkcjonował w tym medium do lat osiemdziesiątych dwudziestego wieku. W gruncie rzeczy jednoznacznie negatywne radzieckie postacie zaczęły zanikać dużo wcześniej. „Właściwy zimnowojenny, dwubiegunowy konflikt zniknął z komiksów na długo przed zakończeniem samej zimnej wojny. Między 1971 a 1986 rokiem odnotowano jedynie dziesięć zeszytów serii *Captain America* i *Iron Man*, w których przeciwnikami bohaterów byli komuniści” (Costello 2012, 164). Wydarzenia istotne z historycznego punktu widzenia, jak wojna w Afganistanie czy ogłoszenie stanu wojennego w Polsce, stanowiły w najlepszym wypadku tło dla obecnych w komiksach rozwiązań fabularnych (znamiennym przykładem jest tutaj 258. zeszyt serii *The Incredible Hulk* z 1981 roku, w którym tytułowy bohater pojawia się w Afganistanie tylko po to, by stwierdzić, że ludzie boją się bardziej wojsk radzieckich niż jego samego). Dopiero okres *pieriestrojki* wprowadził w tę tematykę szereg istotnych zmian.

Po pierwsze, zniknęło zagrożenie ze strony Związku Radzieckiego, co nie oznacza jednak, że zniknął lęk przed Związkiem Radzieckim. W komiksie superbohaterskim ów lęk przejawiał się przede wszystkim jako strach przed wykorzystaniem porzuconej/zapomnianej/oficjalnie nieistniejącej broni. Dotyczy to zarówno realnego arsenału nuklearnego (co ma miejsce chociażby w serii *The Avengers* w 1990 roku, kiedy to tytułowi Mściciele wspólnie z rosyjską supergrupą People's Protectorate – będącą pozostałością po Supreme Sovets – oraz kanadyjskim zespołem Alpha Flight usiłują odbić radziecki atomowy okręt podwodny z rąk rosyjskich terrorystów), jak i bardziej abstrakcyjnych zagrożeń, w tym uśpionych radzieckich superludzi (najjaskrawszym przykładem jest Omega Red, obudzony do życia w czwartym zeszycie z serii *X-Men* z 1992 roku; nie można też zapomnieć o wykreowanym przez Eda Brubakera Zimowym Żołnierzu). Pozostawieni sobie samym po rozpadzie Związku Radzieckiego superludzie reprezentują zarówno lęk przed niezabezpieczoną i niekontrolowaną przez nikogo bronią masowej zagłady (podsycany przez wcześniejsze wyobrażenia o zawodności radzieckiej

myśli technologicznej), jak i niepewność, czy supermocarstwo jest w stanie przejść przez proces demokratyzacji w sposób pokojowy.

Po drugie, daje o sobie znać prymat amerykańskiego modelu drużyny superbohaterów. Inaczej mówiąc, kolejne drużyny sowieckich – a potem rosyjskich – superludzi bardzo silnie odzwierciedlają model amerykański, i to na najbardziej rudymenarnym poziomie. Jeśli drużyna Mścicieli składa się z zakutego w mechaniczną zbroję technokraty, mitycznego boga piorunów, wojownika z tarczą, androida i czarownicy, taki sam model powinna – przynajmniej na początku – przyjąć grupa People's Protectorate (drużyna składa się więc z Bukharina jako Crimson Dynamo, słowiańskiego Peruna, czwartego Red Guardian, androida Sputnika – później przemianowanego na Vostoka – oraz enigmatycznej Fantasmy). Jeśli w Ameryce istnieje grupa wyjętych spod prawa mutantów, to Rosja musi mieć swój odpowiednik w postaci Siberforce (grupy najczęściej już znanych postaci, takich jak Darkstar, Vanguard, antropomorficzny niedźwiedź Ursa Major czy niewidomy katolicki ksiądz telepata, Blind Faith). Reprezentuje to specyficzne wyobrażenie Amerykanów o radzieckiej kulturze, która – choć charakteryzuje się własną estetyką i specyfiką – nie dysponuje zadowalającymi rozwiązaniami praktycznymi i musi się opierać na wzorcach amerykańskich. Co ciekawe, prawie zawsze działalność radzieckich supergrup ogranicza się do eliminowania bądź zapobiegania szkodom związanym wyłącznie z obywatelami Związku Radzieckiego, czy to w związku ze wspomnianym porwaniem atomowej łodzi podwodnej, czy to w przypadku doprowadzenia przed radziecki sąd zbrodniarza wojennego (co jest jednym z wątków miniserii *The X-Men vs. The Avengers*), czy wreszcie przechwyceniem uciekinierów z Rosji (jak w 352. zeszytce serii *Captain America* z 1989 roku). Dopiero od 1991 roku (od 6. zeszytu *X-Factor Annual*) People's Protectorate oficjalnie pojawia się wśród superbohaterskich zespołów stojących na straży światowego porządku, są to jednak wystąpienia epizodyczne.

Po trzecie, mimo deklaratywnej przynależności Rosji do demokratycznego świata i ewidentnie amerykańskiego modelu drużyny superbohaterów, amerykańskie wyobrażenie o Rosji właściwie się nie zmienia. Nadal jest to odległy i niegościnnie kraj, pełen tajemnic i niebezpieczeństw, którym *de facto* rządzą tajne służby, a życie obywateli jest inwigilowane i centralnie sterowane. W osiemnastym zeszytce *X-Men* z 1993 roku widzimy, że agenci rządowi bezustannie inwigilują potencjalnie niebezpieczne jednostki oraz ich rodziny, a w razie „wyższej konieczności” nie wahają się zabijać rosyjskich obywateli (w ten sposób zginęli rodzice Colossusa). Radzieccy (potem rosyjscy) superbohaterowie działają

daje o sobie znać prymat amerykańskiego modelu drużyny superbohaterów. Inaczej mówiąc, kolejne drużyny sowieckich – a potem rosyjskich – superludzi bardzo silnie odzwierciedlają model amerykański, i to na najbardziej rudymenarnym poziomie.

prawie zawsze ze szlachetnych pobudek inspirowanych komunistycznymi ideałami, ale na polecenie rządu zdominowanego przez aparaczków i agenturę często zacierają ślady po zbrodniczej działalności poprzedniego reżimu, jak to ma miejsce w 393. zeszytce *The Incredible Hulk* z 1992 roku, gdzie People's Protectorate zostają wysłani do Stanów Zjednoczonych, by odbić radzieckiego agenta, Igora Drenkova, czy w komiksie *Soviet Super Soldiers*, gdzie Crimson Dynamo dostaje zadanie sprowadzenia z Ameryki oryginalnego Titanium Mana. Powiązanie z władzami jest na tyle silne, że w zasadzie wszystkie decyzje personalne dotyczące radzieckich superbohaterów podejmuje Kreml; a dotyczy to zarówno składu osobowego, jak i ich tożsamości. Kierownicza rola partii została w tym przypadku zamieniona na kierowniczą rolę rządu, jeśli więc na wyższym szczeblu zapada decyzja, że Bukharin przestaje być Crimson Dynamo, to tak się staje i zbroję przywdziewa kto inny. Swoją drogą, zastępowalność radzieckich superbohaterów przybiera niespotykane – nawet jak na Marvela – rozmiary; łącznie w komiksach Marvela pojawiło się ośmiu Red Guardianów, trzynastu Crimson Dynamo, trzy Darkstary oraz dwie Fantasmy. Znaczna większość tych postaci (pięciu Red Guardianów, ośmiu Crimson Dynamo, wszystkie bohaterki o pseudonimie Darkstar) była efektem rządowego programu szkoleniowego dla przyszłych członków grupy. W połowie lat dziewięćdziesiątych People's Protectorate – wskutek fuzji z członkami Siberforce – została przemianowana na Winter Guard, jej cele pozostawały jednak wciąż takie same.

Po czwarte, realizowane w czasie Zimnej Wojny motywy, m.in. „superszpiega” czy „reliktu zimniej wojny” pozostały, choć zmieniły nieco swoje zastosowanie. Ten pierwszy najczęściej występuje celem podkreślenia dychotomii między skorumpowanymi, amoralnymi organami władzy a potrzebami ludu, ten drugi niejako obraca klimat zimnowojennej paranoi i osadza ją w kontekście rosyjskim, co najpełniej widać w miniserii *Darkstar and the Winter Guard*, gdzie wychodzi na jaw, że wieloletnia towarzysza broni radzieckich/rosyjskich superbohaterów, Fantasma, od początku była wtyczką Straszliwych upiórów i dążyła do unicestwienia Ziemi. Ten wątek będziemy jeszcze rozwijać.

### Czerwona reminiscencja, czyli nowy wiek, stary wróg

Po kilku latach względnego wyciszenia, nowa fala radzieckich wątków w amerykańskim komiksie nadeszła wraz z narastającymi napięciami na Bliskim Wschodzie i coraz brutalniejszymi aktami terroru, szczególnie zniszczeniem nowojorskiego World Trade Center 11 września

2001 roku. Tragiczne wydarzenia zwiastujące nadejście ery wojny z terrorem i związane z nią zdecydowane działania amerykańskiego rządu sprawiły, że konflikt zaczął wymykać się spod kontroli. W tym momencie komiksowi scenarzyści, nieprzygotowani na nagłą ekspansję „obcego”, nieprzewidywalnego wroga, zwrócili się w stronę dawnego zimnowojennego konfliktu, który zdecydowana większość z nich dobrze pamiętała. Zresztą, jak zauważa Costello (Costello 2009, 199), wojna z terrorem ma wiele elementów wspólnych z zimną wojną, co przekłada się na funkcjonowanie komiksowego świata przedstawionego, głównie wydawnictwa Marvel Comics – podejrzane gry polityczne, wrogowie narodu wtapiający się w tłum (widocznym nawiązaniem do sowieckich szpiegów i talibańskich terrorystów jest historia *Secret Invasion*, gdzie zmiennokształtni kosmici infiltrują szeregi amerykańskiego rządu oraz społeczności superbohaterów).

Amerykańscy scenarzyści szybko zaczęli przekładać nowy konflikt na karty komiksów, co doprowadzało najczęściej do publikacji pozbawionych jakiegokolwiek subtelności patriotycznych laurek. Z tego powodu dosyć szybko autorzy zwrócili swój wzrok w stronę sporu z nieistniejącym już ZSRR – zakończonego, dokładnie zanalizowanego i w swoisty sposób „bezpiecznego”. Tę tendencję idealnie podsumowuje wypowiedź jednego z amerykańskich żołnierzy z komiksu *The Programme*: „Po walce z tymi muzułmanami? Można prawie poczuć nostalgię za tymi komunistycznymi gnojkami. Przynajmniej wiedziałeś, na czym stoisz.”

Tym sposobem prezentujący przygody najbardziej patriotycznego bohatera USA komiks *Captain America* przyjął w latach 2005–2011 (za sprawą scenarzysty Eda Brubakera) konwencję szpiegowskiego filmu sensacyjnego z lat siedemdziesiątych, na którego łamach zimnowojenna ikonografia i stereotypy są elementem prymarnym. Historia *Winter Soldier* prezentuje nowego zлочyncę, Aleksandra Lukina, generała związanego z KGB, który obecnie jest wziętym przedsiębiorcą wykorzystującym kapitalizm do odtworzenia systemu, który go wychował.

Lukin jest również odpowiedzialny za przywrócenie do czynnej służby Zimowego Żołnierza, zahibernowanego zimnowojennego mordercy na usługach sowietów, który okazuje się być tak naprawdę Buckym Barnesem – pomocnikiem Kapitana Ameryki z czasów II wojny światowej, który został podczas jednej z misji uznany za zmarłego. Sowiecka myśl techniczna i pranie mózgu zrobiły z niego jednak broń perfekcyjną, wymierzoną oczywiście przede wszystkim w Stany Zjednoczone.

Nieustannie powracają w związku z tym również inne relikty zimnej wojny – rzeczy zapomniane, uśpione, duchy nieistniejącego już systemu (posiadające, jak się okazuje, wyraźną wartość symboliczną także



Należy przy tym pamiętać, że obecny obraz komiksowej super-Rosji jest przefiltrowany przez artefakty popkulturowe czasów konfliktu – faktyczna sytuacja społeczno-polityczna zazwyczaj nie jest brana pod uwagę, a historie wypełnione są stereotypowymi, rozpoznawalnymi odniesieniami, przez co kolejne opowieści wypełniają sytuacje lub słowa-klucze, takie jak nieustanne spożywanie wódki, ludzie-niedźwiedzie, kolor czerwony, gwiazdy, uszanki, cerkiew Wasyla Błogosławionego, odniesienia do zimy (zimna wojna, zimowy żołnierz, nuklearna zima).

współcześnie). Zimowy Żołnierz staje się na powrót dzielnym bohaterem (a nawet przejmuje tytuł Kapitana Ameryki), jednak historii mu poświęcone cały czas wypełniają uspieni sowieccy agenci (główny wątek fabularny serii *Winter Soldier*) i ciągłe wycieczki do Moskwy, a jego życiową partnerką zostaje Czarna Wdowa – sowiecko-amerykańska ikona komiksowa. W 1999 roku pojawia się natomiast druga bohaterka nosząca ten pseudonim, agentka GRU, kapitan Yelena Belova, która przeszła podobny trening, co Natasha Romanoff, ale jest ślepo wierna krajowi po przemianach, wysyłana na misje między innymi do Czeczenii, a jej podwładni powtarzają nieustannie, że bez trudu mogą ją wymienić – co stoi w wyraźnej opozycji do niezastąpionych amerykańskich superludzi.

Należy przy tym pamiętać, że obecny obraz komiksowej super-Rosji jest przefiltrowany przez artefakty popkulturowe czasów konfliktu – faktyczna sytuacja społeczno-polityczna zazwyczaj nie jest brana pod uwagę, a historie wypełnione są stereotypowymi, rozpoznawalnymi odniesieniami, przez co kolejne opowieści wypełniają sytuacje lub słowa-klucze, takie jak nieustanne spożywanie wódki, ludzie-niedźwiedzie, kolor czerwony, gwiazdy, uszanki, cerkiew Wasyla Błogosławionego, odniesienia do zimy (zimna wojna, zimowy żołnierz, nuklearna zima). W takim symbolicznym kluczu powrócił na łamy komiksu wspomniany już wcześniej Red Star, znany wcześniej jako Starfire. W 38. numerze serii *Teen Titans* (2008) zespół młodych bohaterów odwiedza Moskwę, aby zwerbować Leonida Kovara. Miasto przedstawione jest stereotypowo, jakby utknęło w epoce sprzed pierestrojki – panuje tam ciągły nadzór policyjny, ulice są wyludnione, prawo zakazuje pobytu na jego terenie zagranicznych nadludzi. Jedynym prawdziwym obrońcą stolicy jest Kowar, który obserwuje ją ze statku kosmicznego unoszącego się nad Kremlm, niczym orwellowski Wielki Brat.

Najciekawszą kumulacją podobnych stereotypów jest jednak historia *Gulag*, opublikowana w numerach 616–619 serii *Captain America*, w której Zimowy Żołnierz, po upublicznieniu jego działań z czasów zimnej wojny, zostaje zesłany do syberyjskiego gułagu (w wyniku manipulacji rosyjskiego rządu), gdzie natrafia na zbiorowisko klasycznych marwelskich supersowieców – musi kolejno stoczyć walkę z Ursa Majorem (wysłanym w to miejsce z powodu domniemanej zdrady państwowej), dawnym Crimson Dynamo, Titanium Manem oraz Unicornem. Świat rosyjskich bohaterów komiksowych stanowi pewną zamkniętą narrację, w której zmieniają się jedynie nazwiska postaci, które w ogólnym rozrachunku tak naprawdę nie mają znaczenia – liczy się tylko ich funkcja. W komiksie *Widowmaker* (Marvel Comics) pojawia się nowy skład Winter Guard, w którym żadna z prezentowanych postaci nie ma zazna-



czonych personaliów (w przeciwieństwie do bohaterów amerykańskich) – zespół stał się, już po rozpadzie ZSRR, „idealnym socjalistycznym kolektywem”. Natomiast w powieści graficznej *Superman: Red Son* (DC Comics) Mark Millar prezentuje historię, w której ikona popkultury i USA ląduje w Związku Radzieckim, gdzie zostaje obrońcą socjalizmu<sup>7</sup>.

Serie te idealnie obrazują, jak bardzo współczesny komiks amerykański skupia się na wypukleniu stereotypów związanych z ZSRR – nawet jeśli współczesna Rosja odcina się od bagażu nieistniejącego już mocarstwa – podporządkowując im kolejne historie. Tym sposobem Zimowy Żołnierz i bohaterowie serii *The Red Star* są oznakowani czerwonymi gwiazdami, natomiast w *Superman: Red Son* Batman nosi niezastąpioną uszankę, a Superman ląduje w ukraińskim łagrze i spotyka się ze Stalinem. Epatowanie symbolami Związku Radzieckiego w komiksach Marvela spowodowało w końcu – po raz pierwszy w historii – reakcję Roskomnadzoru (organu odpowiedzialnego za kontrolę treści medialnych), który był zniesmaczony między innymi tym, że brutalni nadludzie są przedstawiani jako działający z ramienia państwa, a jeden z nich (Vanguard) nadal nosi na piersi symbol sierpa i młota (Rapsi 2014).

Tym sposobem stereotypowe historyczne uwarunkowania determinują kreację sowieckich bohaterów, co przyjmuje często prawdziwie groteskowy wymiar: Colossus w miniserii *X-Men: Colossus – Bloodline* okazuje się być potomkiem Grigorija Rasputina, a praktycznie każdy indywidualny periodyk z Czarną Wdową musi być związany z superszpiegostwem oraz tajemnicami rosyjskich służb specjalnych.

Finałem eksploatacji motywów sowieckich są elementy otwarcie parodiujące zimnowojenne stereotypy: na łamach osadzonej w kosmosie serii *Nova* pojawia się ubrany w radziecki skafander kosmiczny pies-telepata o imieniu Cosmo, który jest szefem bezpieczeństwa galaktycznej stacji kosmicznej; na łamach trzeciej serii *Secret Avengers* debiutuje inteligentna bomba atomowa o imieniu Vladimir, zmagająca się z depresją i posiadająca wyraźne tendencje samobójcze, a w różnych komiksach z Punisherem przewija się postać Rosjanina – ogromnego płatnego zabójcy, który mimo charakteryzacji na sowieckiego złoczyńcę, okazuje się wielkim fanem amerykańskiej kultury oraz zrodzonych z niej superbohaterów. W kluczu parodystycznym przedstawiane bywają również trzy największe konflikty czasów zimnej wojny: wyścig w kosmos, zbrojeniowy oraz starcie socjalizmu z kapitalizmem.

7 Historia rozgrywająca się w świecie alternatywnym względem regularnych przygód Supermana prezentowanych w komiksach DC Comics. Opowieści tego typu, wyłączone z biografii symbolicznej superbohaterów tego wydawnictwa, określone są mianem „*elseworld*”.

Również sowieccy super-naukowcy, podobnie jak wcześniej nadludzie, stają się w dwudziestym pierwszym wieku kolektywem – bezimiennym, bezosobowym wspomnieniem przeszłości, po którym zostały tylko opuszczone laboratoria oraz mordercze bronie (najczęściej hybrydy człowieka i maszyny). W 28. numerze serii *X-Men Unlimited* przedstawia podróż tytułowej grupy mutantów do Moskwy, gdzie dowiadują się o Rebirth Island – ściśle tajnym, oczywiście opuszczonym kompleksie, w którym sowieci starali się stworzyć broń zdolną niszczyć posiadaczy genu X. Natomiast w miniserii *Ultimate Nightmare* Kapitan Ameryka, grupa amerykańskich superszpiegów oraz X-Men badają tajny, szczególnie zamknięty od czasów zmian ustrojowych kompleks położony w Tungusce. Naukowcy wraz ze zmierzchem starego systemu po prostu porzucili swoją pracę, zostawiając za sobą koszmarnie zdeformowane eksperymenty – nieudane próby stworzenia radzieckiego superżołnierza. Dodatkowo bohaterowie dowiadują się, że laboratoria skrywają szczątki kosmicznego robota, odpowiedzialnego za katastrofę tunguską z 30 czerwca 1908 roku, którego technologia pozwoliła sowietom na dotrzymywanie kroku USA w wyścigu zbrojeń. Przykłady te stanowią widoczny kontrast względem amerykańskiego wzorca superbohaterskiego – Rosja po rozpadzie ZSRR odcina się od swoich niechlubnych dokonań, podczas gdy herosi z USA nieustannie odwołują się do tradycji.

### Podsumowanie

W polskim piśmiennictwie akademickim komiks z rzadka tylko jest identyfikowany jako artefakt kulturowy odzwierciedlający – a w pewnym zakresie również współtworzący – nastroje społeczne i, tak jak w omawianym przez nas przypadku, sposób percepcji ideologicznego Obcego/Innego. Również badania kontekstualne – wskazujące na zewnętrzne względem branży komiksowej, a więc społeczne, polityczne i kulturowe uwarunkowania wykształcenia, zaniku i charakterystyki pewnych toposów nie cieszą się popularnością. Mamy więc nadzieję, że zaproponowany przez nas ogląd komiksu popularnego posłużyć może za przykład tego sposobu recepcji zmieniających się formacji popkulturowych. Pole, po którym się poruszamy, umożliwia bowiem szeroko zakrojone badania rzucające światło na popkulturę amerykańską, stanowiącą w dalszym ciągu, jak sądzimy, najbardziej wpływową formację popkulturową w skali globalnej.

Formuła pojedynczego artykułu nie pozwala na kompleksowe omówienie ponad pięćdziesięcioletniej – a przy tym niezwykle złożonej –

historii komunistycznego motywu w komiksie superbohaterskim. Problematyka ta wymaga dalszych badań, bardziej partykularnych, koncentrujących się na węższych zagadnieniach lub okresach. Liczymy, że nasz artykuł, mapujący to zagadnienie ze względnie szerokiej perspektywy, dostarczając podstawowego oglądu tych przeobrażeń, będzie stanowić przyczynek do dalszych tego typu badań.

Chcemy na koniec podkreślić, że artykuł ten nie powstałby w takim kształcie, a nasze badania nad tak rozległym materiałem nie byłyby możliwe, gdyby nie nietypowy dla polskiej humanistyki kolektywny sposób pracy, nawiązujący w pewnym sensie do podjętego w tym artykule tematu.

## Wykaz literatury

- Genter, Robert. 2007. „With Great Power Comes Great Responsibility: Cold War Culture and the Birth of Marvel Comics.” *The Journal of Popular Culture* Vol. 40, No. 6: 953–978.
- Barthes, Roland. 2011. *Mitologie*. Tłum. Adam Dziadek. Warszawa: Aletheia.
- DiPaolo, Marc. 2011. *War, Politics and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Film*. Jefferson: McFarland.
- Costello, Matthew J. 2009. *Secret Identity Crisis. Comic Books and the unmasking of Cold War America*. New York–London: Bloomsbury Academic.
- Howe, Sean. 2014. *Niezwykła historia Marvel Comics*. Tłum. Bartosz Czartoryski. Kraków: SQN.
- Johnson, Jeffrey K. 2012. *Super-History: Comic Book Superheroes and the American Society, from 1938 to the Present*. Jefferson: McFarland.
- Lee, Stan. 1975. *Son of Origins of Marvel Comics*. New York: Marvel Entertainment Group.
- Wright, Bradford W. 2003. *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Madison, Nathan Vernon. 2013. *Anti-Foreign Imagery in American Pulps and Comic Books, 1920–1960*. Jefferson: McFarland.
- Rapsi. 2014. „Regulator to Analyze Marvel’s Avengers for Incitement of Violence.” <http://rapsinews.com/news/20140709/271682821.html>.

**Przemysław Dudziński** – absolwent Uniwersytetu Wrocławskiego. Jego zainteresowania badawcze obejmowały historię kina popularnego w kontekstach historii kultury i życia codziennego, w tym szczególnie: kino japońskie i amerykańskie, kino doby PRL, refleksję nad kinem gatunków, historię kina grozy, problematykę adaptacji filmowej, metodologię badania filmu jako artefaktu kultury i propedeutykę historii filmu. Były doktorant Studiów Nauk o Kulturze Uniwersytetu Wrocławskiego, sekretarz redakcji interdyscyplinarnego czasopisma naukowego „Tematy z Szewskiej” oraz współtwórca projektu Film–Kultura–Społeczeństwo.

**Dawid Głownia** – doktorant w Instytucie Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu Jagiellońskiego. Jego zainteresowania badawcze obejmują historię kina japońskiego, głównie w jego relacji do szerszych procesów społeczno-politycznych, marginalne obszary światowego kina gatunków oraz socjologię (pop)kultury. Publikował m.in. w *Kulturze Popularnej*, *Tematach z Szewskiej*, *Litteraria Copernicana*, *Silva Iaponicarum* i *Kulturze i Historii*. Autor książki *Sześć widoków na kinematografię japońską: Kulturowe, społeczne, polityczne i instytucjonalne konteksty kina*. Współtwórca projektu Film–Kultura–Społeczeństwo.

**Radosław Pisula** – redaktor, publicysta, tłumacz i doktorant Wydziału Filologicznego Uniwersytetu Opolskiego. Prace dyplomowe poświęcił dorobkowi filmowemu Johna Woo i Johna Carpentera, a obecnie przygotowuje rozprawę doktorską na temat kina Waltera Hilla. Jego zainteresowania badawcze obejmują historię i społeczno-polityczne uwarunkowania amerykańskiego przemysłu filmowego, kino gatunków, azjatycką kinematografię, refleksję nad komiksem oraz inne zagadnienia związane z kulturą popularną. Członek Stowarzyszenia Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster”.

**Michał Wolski** – jest absolwentem filologii polskiej oraz dziennikarstwa i komunikacji społecznej na Uniwersytecie Wrocławskim. Obecnie pracuje nad doktoratem pt. *Wyobrażenia wampira wobec modelu współczesnego antybohatera*. Jego zainteresowania badawcze obejmują historię literatury współczesnej, technologie językowe, imaginologię oraz refleksję nad kulturą popularną. Zajmuje się również zagadnieniami z zakresu typografii, edytorstwa i marketingu wydawniczego. Od czterech lat prowadzi zajęcia związane z typografią i edytorstwem na wrocławskiej polonistyce. Jest również współzałożycielem i przewodniczącym Stowarzyszenia Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster”.

**Dane adresowe:**

Dawid Głownia  
Instytut Sztuk Audiowizualnych  
Uniwersytet Jagielloński  
ul. Łojasiewicza 4  
30-348 Kraków  
**e-mail:** dawid.głownia@gmail.com

Radosław Pisula  
Instytut Filologii Polskiej  
Uniwersytet Opolski  
pl. Mikołaja Kopernika 11  
45-040 Opole  
**e-mail:** pisularadoslaw@gmail.com

Michał Wolski  
Instytut Filologii Polskiej  
Uniwersytet Wrocławski  
pl. Nankiera 15  
50-140 Wrocław  
**e-mail:** michal.wolski@uni.wroc.pl

**Cytowanie:**

P. Dudziński, D. Głownia, R. Pisula, M. Wolski, „Na ducha Lenina!” Historia sowieckich bohaterów komiksowych w popkulturze amerykańskiej, „Praktyka Teoretyczna” nr 4(14)/2014, [http://www.praktykateoretyczna.pl/PT\\_nr14\\_2014\\_Polityki\\_popkultury/03.Dudzinski\\_Głownia\\_Pisula\\_Wolski.pdf](http://www.praktykateoretyczna.pl/PT_nr14_2014_Polityki_popkultury/03.Dudzinski_Głownia_Pisula_Wolski.pdf) (dostęp dzień miesiąc rok)

**DOI:** 10.14746/prt.2014.4.3

**Authors:** Przemysław Dudziński, Dawid Głownia, Radosław Pisula, Michał Wolski

**Title:** „Lenin’s Ghost!” History of Soviet Comics Characters in American Pop Culture

**Summary:** The tension between Soviet Union and United States that defined the global political landscape of the second half of the twentieth century, had its clear impact on perceptions and creation of Soviet heroes

in the context of American culture. The first and primary goal of our article is to investigate and describe the functioning of a particular theme – Russian characters, especially Russian meta-humans in the area of American popular culture, especially mainstream comics. This inquiry is intended to demonstrate the basic historical dimension, i.e. the periods of growth and decline in popularity, and even the complete disappearance of that theme. The purpose of the second goal is an attempt to analyze the structures of comics characters associated with the Soviet Union and place them in a broader historical and cultural context. These treatments allow to signal changes in time-sensitive structure, which consists of values, stereotypes and pop culture clichés appropriate for the American culture. Thus, we hope that this article will be an important contribution to the further study of these issues.

**Keywords:** comics, USSR, USA, Cold War, sociology of fictional worlds, superhero